
Hubungan Antara Minat Terhadap Komik Jepang (*Manga*) Dengan Kemampuan Rekognisi Emosi Melalui Ekspresi Wajah

Nian Astiningrum & Johana Endang Prawitasari

Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada

Abstract

*This study was conducted to find out if there's a positive correlation between one's interest to Japanese Comics (*Manga*) and his/her ability to recognize emotion through facial expression. The subject of this study (N=80) are high school students in SMA N 2 Yogyakarta, whose age ranged from 16 to 18 years old or in first and second grade. A questionnaire to measure interest to Japanese Comics (*Manga*) and a test consist of 55 pictures of facial expression of emotion taken from 25 comic books in seven Japanese Comics stories to measure ability to recognize emotion from facial expression are conducted. The correlation technique of Product Moment by Pearson is use for data analyzing. The result indicate the positive and significant relationship between one's interest to Japanese Comics (*Manga*) and his/her ability to recognize emotion through facial expression ($r=0,358$; $p=0,002<0,01$). This result shows that the research hypothesis can be accepted. The determination of coefficient is 0,128 indicating that interest to Japanese Comics (*Manga*) resulted 12,8% effective contribution for ability to recognize emotion through facial expression.*

*Keywords: interest, Japanese Comics (*Manga*), facial expression, emotion*

Istilah 'emosi' tentunya bukan lagi sesuatu yang asing dalam masyarakat saat ini, masyarakat pada umumnya menganggap emosi sebagai sesuatu yang negatif. Emosi dianggap sebagai sesuatu yang merusak pemikiran logis seseorang sehingga menggiring pada keputusan yang salah dan berakibat buruk, seperti kerusakan fisik atau prestasi yang menurun. Hal ini dapat dilihat dari dua artikel berikut ini: Hal ini bisa dilihat pada judul artikel berikut: "Emosi, Jamaah Keroyok Menteri Agama" (Data Base Tokoh Indonesia, 1 Januari 2007) dan "Clijsters Harus Lawan Emosi" (Waspada, 15 Januari 2007). Karena itulah, pada berbagai percakapan, seringkali terdengar pendapat bahwa seseorang harus senantiasa berpikir rasional dan bukan emosional.

Emosi sendiri didefinisikan beragam oleh berbagai ahli, misalnya Planalp (1999) yang mendefinisikan emosi sebagai proses yang terjadi karena beberapa komponen bekerja bersama untuk menghasilkan emosi tersebut. Komponen tersebut diantaranya adalah: objek atau penyebab, penilaian, perubahan fisiologis, kecenderungan

perilaku atau ekspresi, dan pengaturan atau regulasi. Berdasarkan pandangan ini, maka emosi dapat terjadi karena adanya suatu penilaian terhadap suatu kejadian yang kemudian penilaian tersebut mempengaruhi keadaan fisiologis, sehingga menghasilkan perilaku tertentu, dan adanya usaha untuk mengelola perilaku tersebut.

Hal ini sesuai dengan pendapat Parrot (dalam Brewer & Hewstone (Eds.), 2004), yang menyebutkan bahwa suatu episode emosi dimulai dengan penilaian (*appraisal*) atau evaluasi terhadap kejadian maupun objek sebagai pengaruh yang signifikan terhadap perhatian, tujuan, atau sikap dalam cara positif atau negatif. Selanjutnya akan timbul reaksi emosi yang meliputi perubahan dalam pikiran, perilaku, fisiologis, dan ekspresi. Reaksi tersebut dapat mempengaruhi kesiapan untuk berpikir dan berperilaku dalam cara tertentu yang berfungsi juga sebagai pertanda bagi orang lain. Sedangkan Johnston & Scherer (2000), memandang emosi sebagai sesuatu yang dibangun secara filogenetis, dan berupa mekanisme adaptif yang memfasilitasi usaha organisme untuk beradaptasi dengan kejadian penting yang mempengaruhi *well-being*-nya.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa emosi merupakan sesuatu yang sifatnya genetis, yang pada umumnya didahului oleh interpretasi seseorang akan suatu kejadian atau objek. Dimana

interpretasi ini menimbulkan reaksi emosi berupa perubahan pada pikiran atau kognisi, perilaku, keadaan fisik, dan ekspresi. Ekspresi emosi ini berfungsi untuk mengkomunikasikan informasi pada orang lain dan membantu individu untuk beradaptasi pada situasi lingkungan yang berubah.

Emosi bukanlah sesuatu yang negatif, sebagaimana telah disinggung sebelumnya, bahkan emosi dapat dikatakan sebagai suatu mekanisme adaptif. Adaptif maksudnya adalah bahwa emosi merupakan mekanisme untuk bertahan dalam lingkungan yang berubah. Hal ini berlaku pada semua jenis emosi, tidak terbatas pada bahagia yang seringkali disebut sebagai emosi positif. Emosi lain seperti takut, marah, dan sedih juga memiliki fungsi adaptif; takut berfungsi mempersiapkan seseorang untuk menyelamatkan diri, marah berfungsi mempersiapkan seseorang untuk melakukan perlawanan, dan sedih yang mendorong seseorang untuk mencari perlindungan secara psikologis. Dengan demikian, sesungguhnya semua emosi memiliki manfaat bagi manusia (Plutchik, 2003).

Emosi dapat dibedakan menjadi beberapa jenis. Pada umumnya para ahli berpendapat akan adanya sejumlah emosi dasar atau primer, sedangkan emosi lain di luar emosi dasar tersebut merupakan hasil pencampurannya. Menurut Ekman (1999), emosi dasar mengandung tiga hal penting; yaitu mampu membedakan emosi dari emosi-

emosi yang lain dalam hal yang penting, mengindikasikan bahwa emosi tersebut terlibat dalam nilai adaptif dalam hubungannya dengan tugas hidup dasar, dan berisikan elemen-elemen yang dikombinasikan untuk membentuk emosi yang lebih kompleks. Berdasarkan karakteristik tersebut, Ekman (2000) menyebutkan emosi dasar yang terdiri dari takut, marah, sedih, bahagia, jijik, terkejut, dan muak. Pada umumnya ahli-ahli lain juga berpendapat bahwa takut, marah, sedih, bahagia, jijik, dan terkejut merupakan emosi dasar; meskipun beberapa ahli menambahkan kategori emosi lain atau mengurangnya (LaFreniere, 2000). Misalnya Plutchik (2003) yang menyebutkan takut, marah, sedih, bahagia, penerimaan, jijik (*disgust*), antisipasi, dan terkejut sebagai emosi dasar.

Pengenalan atau rekognisi emosi sendiri dapat dilakukan dengan memperhatikan pertanda yang menyertainya, yang oleh Planalp (1999) disebut sebagai (*cues to emotion*). Pertanda akan emosi tersebut dapat dibedakan menjadi dua, yaitu berupa perilaku verbal dan perilaku non-verbal. Pertanda akan emosi tersebut meliputi: pertanda ekspresi wajah (*facial cues*), pertanda vokal (*vocal cues*) yang termasuk di dalamnya ciri-ciri suara tetapi bukan isi pembicaraan, sikap tubuh dan pergerakan tubuh, pertanda fisiologis yang meliputi perubahan fisik dalam tubuh, pertanda tindakan, dan pertanda verbal yang hanya meliputi kata-kata.

Pertanda emosi verbal maupun non-verbal memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing dalam mengungkap emosi yang dialami seseorang. Plutchik (2003) mengungkapkan adanya kecenderungan seseorang untuk menyaring pemikiran dan perasaan yang disadarinya. Hal ini menyebabkan seseorang tidak serta-merta mengatakan apa yang dirasakannya secara verbal, namun terkadang berusaha menutupinya. Alasan mengapa seseorang berusaha menyembunyikan emosi yang dirasakannya diantaranya adalah untuk mencegah rasa malu dan kritik dari orang lain atau dimaksudkan untuk membantu memperoleh sesuatu yang diinginkan dari orang lain. Permasalahan inilah yang menyebabkan pertanda verbal kurang dapat dipercayai sebagai pertanda akan emosi yang dirasakan orang lain.

Kelemahan pertanda emosi verbal di atas tidak terdapat pada pertanda emosi secara non-verbal karena sebagian besar mekanisme untuk hal ini bersifat spontan dan tidak disadari. Adalah suatu yang spontan bila seorang yang terkejut membelalakkan mata dan seorang yang senang kemudian tersenyum (Planalp, 1999). Hal ini menyebabkan ekspresi non-verbal akan emosi lebih sulit dipalsukan pada saat suatu emosi terjadi. Namun demikian, pertanda emosi non-verbal juga memiliki kelemahan, yakni memerlukan kepekaan yang lebih untuk mampu memahaminya dengan tepat. Hal ini terjadi karena pertanda non-verbal;

seperti vokal, bahasa tubuh, dan ekspresi wajah tidak menunjukkan emosi secara lugas seperti pertanda verbal. Selain itu pertanda non-verbal akan emosi, misalnya ekspresi wajah, bukanlah sesuatu yang sifatnya 'satu ekspresi untuk satu jenis emosi' (Azar, 2000).

Salah satu pertanda non-verbal akan emosi yang banyak diteliti oleh para ahli adalah ekspresi wajah. Perbedaan ekspresi wajah karena emosi terjadi akibat adanya otot-otot pada wajah yang secara spontan berkontraksi saat seseorang mengalami emosi tertentu (Adolphs, 2002). Russell & Fernández-Dols (1997) menyebutkan bahwa setiap emosi dasar memiliki karakteristik ekspresi wajah yang berbeda dan bahwa keadaan emosi seseorang dapat diketahui dengan pengukuran pada ekspresi wajahnya. Pendapat seperti ini pertama kali dikemukakan Darwin pada tahun 1872/1879 (Keltner dkk. dalam Davidson, Scherer, & Goldsmith (Eds.), 2003).

Pendapat Darwin ini didukung oleh pernyataan Ekman & Friesen (1984) bahwa terdapat ciri spesifik pada wajah saat seseorang mengalami emosi terkejut, takut, jijik, marah, gembira, dan sedih, serta Ekman (2002) yang menambahkan emosi muak. Menurut Ekman (1992) (dalam Wierzbicka, 1999), ekspresi wajah untuk emosi-emosi tersebut memiliki sifat konsisten. Hal ini berarti bahwa ciri-ciri spesifik pada wajah seseorang saat mengalami emosi terkejut, takut, jijik, marah, gembira, dan

sedih, serta muak cenderung tidak berubah dari waktu ke waktu dan serupa pada orang yang berbeda.

Ekspresi wajah sebagai sarana mengungkap emosi seseorang memiliki berbagai kelebihan, yaitu sulit dipalsukan sebagaimana pertanda emosi melalui ekspresi non-verbal lainnya karena sifatnya yang spontan (Planalp, 1999). Selain itu, ekspresi wajah akan emosi juga memiliki sifat universal. Sebagaimana diungkapkan pertama kali oleh Darwin (dalam Davidson, Scherer, & Goldsmith, 2003). Pendapat ini didasarkan pada penelitian sederhana yang dilakukan Darwin dengan mengirimkan beberapa foto yang sama ke beberapa orang di berbagai belahan dunia dan memintanya memberikan penilaian tentang ekspresi wajah pada foto tersebut. Melalui penelitian sederhana ini diperoleh hasil bahwa orang-orang tersebut memberikan penilaian yang sama tentang emosi yang digambarkan dalam foto tersebut.

Kelebihan-kelebihan yang dimiliki ekspresi wajah sebagai pertanda akan emosi, menunjukkan betapa pentingnya hal ini dipahami. Berbagai penelitian dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi kemampuan seseorang dalam melakukan rekognisi emosi melalui ekspresi wajah. Misalnya yang dilakukan oleh Croker & McDonald (2005) yang menemukan bahwa seseorang dengan *Traumatic Brain Injury* (TBI) secara signifikan mengalami gangguan dalam pelabelan dan pemasangan emosi dengan ekspresi wajah. Faktor lain yang

mempengaruhi rekognisi emosi melalui ekspresi wajah adalah gangguan skizofrenia (Suslow dkk., 2005; Minoshita dkk., 2005), gangguan bahasa (Spackman dkk., 2005), keadaan emosional individu (Hall, 2006), dan tingkat agresivitas (Carr & Lutjemeier, 2005).

Penelitian-penelitian mengenai hal-hal yang mempengaruhi kemampuan seseorang dalam melakukan rekognisi emosi melalui ekspresi wajah di atas terbatas pada faktor-faktor internal individu. Sementara penelitian mengenai hal-hal eksternal berkaitan dengan kemampuan rekognisi emosi masih jarang dilakukan. Padahal penelitian semacam itu lebih membuka cakrawala untuk menemukan hal-hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam melakukan rekognisi emosi melalui ekspresi wajah.

Penggunaan ekspresi wajah sebagai alat pertukaran informasi tentang keadaan emosi seseorang dalam kehidupan sehari-hari telah banyak diteliti oleh berbagai ahli, salah satunya adalah

Ekman. Penelitian Ekman ini menghasilkan sekumpulan ciri konstruksi ekspresi wajah untuk emosi dasar, yaitu terkejut, takut, jijik, marah, gembira, dan sedih. Misalnya pada emosi terkejut; ditandai dengan kening yang mengerut, sehingga tampak melengkung dan tinggi. Kulit di bawah alis merentang, kerutan horisontal pada dahi, kelopak mata membuka, bagian putih mata terlihat di atas iris, dan terkadang di bawah iris. Rahang membuka ke bawah, sehingga bibir dan gigi terpisah, tetapi tidak terdapat tekanan atau perentangan pada mulut (Ekman & Friesen, 1984).

Salah satu media yang menyediakan informasi mengenai ekspresi wajah mengenai emosi adalah komik. Penelitian ini sendiri lebih memfokuskan pada Komik Jepang (*manga*), karena komik jenis inilah yang saat ini lebih banyak beredar di Indonesia (Republika, 21 Juli 2004). Penggambaran ekspresi wajah yang menunjukkan emosi dalam *manga* dapat dilihat pada gambar 1.



From top left, happy, sad, approving, disapproving, proud, ashamed, grateful, angry, impressed, confused, remorseful, and surprised, drawn in Japanese comic style.

Gambar 1. Dua Belas Ekspresi Wajah dalam Komik Gaya Jepang

Diambil dari Jurnal "Cross-cultural Study of Avatar Expression Interpretations" (Koda & Ishida, 2005) dalam <http://www.ai.soc.i.kyoto-u.ac.jp/publications/06/koda-saint2006.pdf> diakses tanggal 22 September 2006

Berdasarkan contoh ekspresi wajah akan emosi dalam *manga* untuk emosi terkejut dan deskripsi Ekman & Friesen (1984), maka dapat dilihat adanya persamaan. Kesamaan tersebut di antaranya adalah kelopak mata dan mulut yang membuka, serta alis mata yang terangkat ke atas. Dalam hal ini memang ekspresi wajah pada *manga* untuk menggambarkan emosi tertentu lebih sederhana dan mengandung lebih sedikit detail dibandingkan ekspresi wajah yang sebenarnya. Namun, tanda-tanda dalam *manga* tersebut dapat dikatakan merupakan tanda yang penting karena melaluinya dapat diberikan penilaian tentang emosi yang sedang dialami tokoh tersebut.

Komik pada umumnya memiliki dua unsur penting, yaitu gambar dan narasi dalam bentuk teks. Hal ini sesuai dengan definisi komik oleh Eisner (1996), yang menyebutkan bahwa komik adalah susunan berurutan dari seni dan gelembung dialog yang dicetak secara umum dalam buku komik. Sedangkan McCloud (1993) mendefinisikan komik sebagai gambar yang saling berdekatan dengan gambar lainnya dalam urutan yang disengaja, untuk menyampaikan informasi atau untuk menghasilkan respon estetik pada pembaca. Definisi lain oleh Harvey menyebutkan bahwa komik terdiri dari gambar naratif dimana kata yang seringkali dituliskan pada gelembung dialog biasanya membantu pembentukan makna dari gambar dan sebaliknya (dalam

<http://en.wikipedia.org/wiki/Comics>, diakses tanggal 13 Desember 2006).

Manga sendiri merupakan komik yang memiliki ciri-ciri spesifik yang membedakannya dengan komik jenis lainnya (misalnya Komik Eropa). Karakter *manga* memiliki ciri khas mata yang besar (mata wanita lebih besar dari laki-laki), hidung dan mulut yang kecil, serta wajah yang datar. Pada mata seringkali digambarkan kesan pupil yang transparan, sorotan, atau pantulan kecil di sudut mata, di mana hal ini hanya ada pada karakter yang hidup. Sedangkan pada karakter yang telah mati, mata digambarkan gelap (<http://en.wikipedia.org/wiki/Manga>, diakses tanggal 24 September 2006).

Karakteristik *manga* lainnya adalah adanya gelembung dialog yang ekspresif, garis kecepatan (*speed lines*), kilas balik kecil (*mini flashback*), latar belakang abstrak, dan simbol-simbol tertentu. Gelembung dialog yang ekspresif adalah garis batas pada gelembung pembicaraan atau pemikiran yang berubah menurut pola atau gaya nada suara dan *mood* dialog. Sedangkan garis kecepatan (*speed lines*) banyak ditunjukkan pada urutan kejadian, dimana latar belakang akan digambar dengan garis berlapis yang rapi untuk menunjukkan arah gerakan (<http://en.wikipedia.org/wiki/Manga>, diakses tanggal 24 September 2006).

Karakteristik lain dari teknik penggambaran pada *manga* adalah pada latar belakang abstrak. Latar belakang

ini berbentuk pola atau motif tertentu yang digunakan untuk menguatkan *mood* dari alur cerita atau menggambarkan keadaan pemikiran tokoh. Karakteristik terakhir yang digunakan pada *manga* untuk menggambarkan ekspresi dari alur cerita adalah simbol. Terdapat berbagai simbol dalam *manga* yang telah dikembangkan bertahun-tahun dan menjadi metode umum untuk menggambarkan emosi, kondisi fisik, dan *mood*. Misalnya adalah tetesan keringat dalam ukuran besar di daerah kepala untuk mengindikasikan kebingungan, kegelisahan, dan kelelahan mental (<http://en.wikipedia.org/wiki/Manga>, diakses tanggal 24 September 2006).

Berdasarkan uraian di atas, maka *manga* di Indonesia dapat diartikan sebagai komik yang digambar dengan gaya Jepang dengan segala ciri khasnya (mata yang besar, penggunaan simbol, dan sebagainya). Komik ini dapat merupakan adaptasi dari komik yang berasal dari Jepang atau merupakan karya komikus di luar Jepang yang menggunakan gaya penggambaran *manga*. *Manga* di Indonesia pada umumnya diterbitkan dalam bentuk buku yang berisi satu cerita, maupun kumpulan beberapa cerita pendek atau dalam bentuk lain seperti film dengan gaya penggambaran yang sama.

Remaja merupakan subjek yang digunakan dalam penelitian ini karena remaja pada umumnya lebih banyak berinteraksi dengan komik sebagai salah satu bentuk media massa. Hal ini

didasarkan pada pendapat Santrock (1998) yang menyebutkan bahwa remaja menghabiskan sepertiga waktu banggunya bersama media massa. Selanjutnya disebutkan juga bahwa remaja menggunakan media cetak lebih daripada anak-anak. Membaca surat kabar sering dimulai pada usia sekitar 11-12 tahun dan meningkat 60-80% pada usia remaja akhir.

Faktor penghubung antara kemampuan rekognisi emosi melalui ekspresi wajah dan *manga* dalam penelitian ini adalah minat. Menurut Anastasi & Urbina (1997), minat merupakan salah satu aspek penting dalam kepribadian. Minat mempengaruhi perilaku manusia; diantaranya dalam hubungan interpersonal, prestasi pendidikan dan pekerjaan, pemilihan aktivitas di waktu senggang, dan kegiatan sehari-hari lainnya. Serupa dengan pendapat tersebut, Strong (dalam Murphy & Davidshofer, 1994) mendefinisikan minat sebagai suatu respon dari kegemaran. Minat merupakan respon afektif yang dipelajari terhadap objek atau aktivitas tertentu. Sesuatu yang menarik akan membangkitkan perasaan positif dengan tingkatan yang sesuai dengan seberapa menarik hal tersebut dan sebaliknya hal yang tidak menarik akan menimbulkan kelesuan, bahkan keseganan.

Minat dapat dipandang sebagai suatu motivasi intrinsik yang mendorong seseorang untuk melakukan perilaku tertentu. Hal ini disebabkan karena perasaan positif akan menyertai

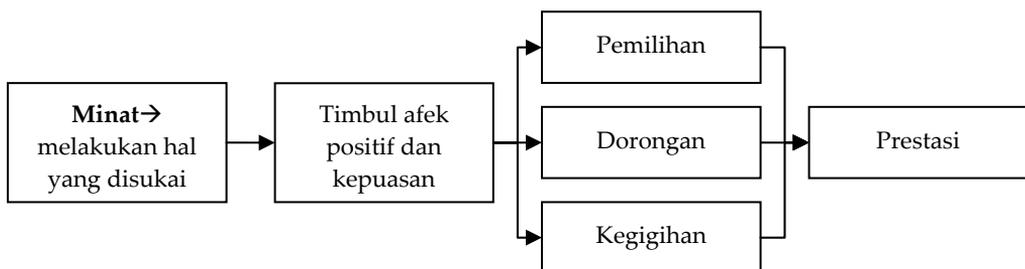
tindakan yang didasari minat, misalnya saat seseorang terlibat dalam kegiatan yang menarik maka orang tersebut akan mengalami perasaan bahagia (Ormrod, 2003). Karena itulah minat akan menimbulkan kepuasan dan kegigihan dalam melakukan suatu kegiatan, berbeda dengan kemampuan akan menimbulkan performa tinggi dan efisiensi (Murphy & Davidshofer, 1994).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan salah satu aspek penting dari kepribadian yang menyebabkan timbulnya afek positif dan kepuasan, sehingga hal tersebut akan mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu, memilih kegiatan berhubungan dengan kegiatan tersebut, dan kegigihan dalam melakukan kegiatan tersebut. Selanjutnya karena adanya dorongan, pemilihan, dan kegigihan tersebut; maka akan timbul suatu prestasi berhubungan dengan kegiatan tersebut. Grafik hubungan antara aspek-aspek minat dapat dilihat pada gambar 2.

Manga merupakan salah satu bentuk stimulus visual dengan pola tertentu. Menurut Matlin (1994), salah

satu hal yang dapat membantu proses rekognisi pola adalah faktor kebiasaan. Jika seseorang sering berhadapan dengan suatu stimulus pola, maka orang tersebut akan menjadi lebih *familiar* sehingga lebih cepat dan tepat dalam melakukan rekognisi pada pola tersebut atau pola yang mirip pada waktu dan tempat yang berbeda. Berdasarkan pendapat Matlin (1994) ini, maka seseorang yang sering bertemu dengan stimulus ekspresi wajah berupa *manga* juga akan lebih *familiar* dengan stimulus ini sehingga lebih cepat dan tepat dalam melakukan rekognisi pada pola tersebut.

Salah satu teori yang dapat menjelaskan proses rekognisi pola visual adalah teori prototipe (*prototype theory*), yang menjelaskan bahwa rekognisi pola terjadi saat ada kesesuaian antara pola yang dipersepsi dan pola mental ideal atau pola mental abstrak yang ada (Solso, 2001). Menurut teori ini, rekognisi pola masih mungkin terjadi pada objek-objek yang memiliki ciri yang sama, sehingga seseorang yang mengganti gaya rambut masih dapat dikenali keluarganya.



Gambar 2. Hubungan antara Aspek-Aspek Minat

Ekspresi wajah pada *manga* memiliki kemiripan dengan ekspresi wajah pada dunia nyata, sebagaimana dijelaskan sebelumnya. Sehingga gambaran mental yang ditimbulkan persepsi pada ekspresi wajah pada *manga* dan ekspresi wajah secara umum akan saling membantu untuk melakukan rekognisi. Atau dalam hal ini, gambaran mental tentang ekspresi wajah yang ditimbulkan oleh persepsi pada *manga* akan membantu seseorang dalam melakukan rekognisi terhadap ekspresi wajah secara umum.

Minat seseorang terhadap *manga* akan mendorong orang tersebut untuk berusaha melakukan aktivitas berhubungan dengan *manga*, tergantung besarnya minat. Dan pada saat seseorang melakukan kegiatan berhubungan dengan *manga*; misalnya membaca, maka secara otomatis orang tersebut juga melihat dan melakukan proses persepsi serta rekognisi pola pada gambar-gambar dalam *manga* tersebut, termasuk ekspresi wajah yang ditampilkannya. Hal ini akan membuat orang tersebut menjadi *familiar* dengan stimulus gambar ekspresi wajah pada *manga*.

Menurut Matlin (1994), pengalaman akan mempengaruhi proses rekognisi, dimana stimulus-stimulus yang *familiar* tersebut akan lebih mudah di rekognisi atau dikenali. Dengan adanya kemiripan pola ekspresi wajah pada *manga* dan ekspresi wajah sebenarnya, maka saat seseorang *familiar* dengan ekspresi wajah akan emosi pada *manga*, orang tersebut juga akan lebih mampu melakukan

rekognisi emosi melalui ekspresi wajah secara umum.

Berdasarkan uraian tersebut muncullah pertanyaan yang mendasari penelitian ini, yaitu adakah hubungan antara minat terhadap *manga* dengan kemampuan seseorang dalam melakukan rekognisi emosi melalui ekspresi wajah. Selanjutnya, berdasarkan tinjauan pustaka yang dilakukan maka disusunlah hipotesis bahwa terdapat hubungan positif antara minat terhadap *manga* dengan kemampuan rekognisi emosi melalui ekspresi wajah. Semakin tinggi minat terhadap *manga* pada seseorang, maka semakin tinggi pula kemampuannya dalam melakukan rekognisi emosi melalui ekspresi wajah.

Metode

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini 80 siswa kelas 1 dan kelas 2 SMA Negeri 2 Yogyakarta yang pada umumnya memiliki rentang usia antara 16-18 tahun. Berdasarkan usia kronologis tersebut, Subjek dapat digolongkan dalam tahap perkembangan remaja yang diawali pada usia 10-12 tahun dan berakhir pada usia 18-22 tahun (Santrock, 2002).

2. Metode Pengumpulan Data

Data mengenai minat terhadap *manga* dikumpulkan dengan menggunakan Skala Minat terhadap Komik Jepang (*Manga*) yang disusun berdasarkan aspek-aspek minat, sebagai berikut:

- a. Afek positif dan kepuasan terhadap hal yang diminati: ditandai dengan timbulnya perasaan senang dan puas yang dirasakan Subjek saat melakukan kegiatan yang berhubungan dengan *manga*, setelahnya, atau bahkan sebelumnya saat kegiatan tersebut belum dilakukan, namun telah direncanakan sebelumnya.
- b. Pemilihan aktivitas terhadap hal yang diminati: ditandai dengan kecenderungan Subjek untuk lebih memilih kegiatan yang berhubungan dengan *manga*.
- c. Dorongan untuk melakukan sesuatu berhubungan dengan hal yang diminati: merupakan keinginan Subjek untuk melakukan kegiatan berhubungan dengan *manga*.
- d. Kegigihan untuk melakukan hal yang diminati: ditandai dengan kegigihan atau besarnya usaha yang dilakukan Subjek untuk dapat melakukan hal berhubungan dengan hal yang diminatinya
- e. Prestasi dalam hal yang diminati: ditandai dengan kemampuan Subjek yang lebih dalam memahami hal-hal yang berhubungan dengan *manga*.

Skala ini disusun berdasarkan metode Likert dengan lima alternatif jawaban dengan penskoran 5 sampai 1 untuk item *favourable* dan 1 sampai 5 untuk item *unfavourable*. Terdapat dua bentuk skala paralel yang digunakan, masing-masing skala terdiri dari 35 item.

Data mengenai kemampuan rekognisi emosi melalui ekspresi wajah dikumpulkan dengan menggunakan Tes Kemampuan Rekognisi Emosi melalui Ekspresi Wajah. Tes ini terdiri dari 55 item berbentuk pilihan ganda dengan enam alternatif jawaban. Setiap item soal terdiri dari sebuah gambar ekspresi wajah dalam *manga* yang mengekspresikan emosi tertentu serta pilihan jawaban berupa enam kategori emosi; yaitu terkejut, takut, marah bahagia, sedih, dan muak.

3. Analisis Data

Analisis data penelitian dilakukan dengan teknik korelasi *Product Moment* dari Pearson dengan bantuan program komputer *SPSS 15.0 for Windows Evaluation Version*.

H a s i l

Berdasarkan analisis deskriptif yang dilakukan, diketahui bahwa data minat terhadap *manga* memiliki mean empiris 109.20, sedangkan mean hipotetiknya sebesar 105. Ini berarti rata-rata skor Subjek pada alat ukur itu lebih tinggi dari rata-rata hipotetiknya dan mayoritas Subjek memiliki minat terhadap *manga* yang tinggi, yaitu sebanyak 30 Subjek (37,5%). Diketahui pula bahwa kemampuan rekognisi emosi melalui ekspresi wajah memiliki mean empiris sebesar 36.79, sedangkan mean hipotetiknya sebesar 27.5 dan mayoritas Subjek memiliki kemampuan

rekognisi emosi melalui ekspresi wajah yang tinggi 72 Subjek (90%).

Setelah dilakukan uji asumsi, sehingga diketahui bahwa kedua data memiliki distribusi yang normal dan hubungan keduanya linear; selanjutnya dilakukan analisis data dengan teknik korelasi *Product Moment* dari Pearson. Hasil korelasi *Product Moment* untuk variabel minat terhadap *manga* dan kemampuan rekognisi emosi melalui ekspresi wajah menunjukkan nilai $r = 0.358$ dengan $p = 0.002$ ($p < 0.01$). Koefisien determinasi (r^2) dari korelasi tersebut adalah sebesar 0.128.

Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara minat terhadap *manga* dengan kemampuan rekognisi emosi melalui ekspresi wajah. Dengan hasil ini berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima.

Hasil ini sesuai dengan pendapat Matlin (1994) yang mengatakan bahwa rekognisi pola dipengaruhi oleh faktor pengalaman, dimana stimulus-stimulus yang sering ditemui akan lebih mudah direkognisi atau dikenali. Hal ini terjadi karena dengan seringnya berhadapan dengan stimulus tertentu, maka seseorang akan menjadi terbiasa dan merasa *familiar* dengan stimulus tersebut. Dalam hal ini minat merupakan salah satu hal yang mempengaruhi familiaritas seseorang secara tidak langsung. Minat secara langsung akan mempengaruhi perilaku seseorang, sebagaimana dirangkum dari pendapat beberapa ahli

(Anastasi & Urbina, 1997; Strong dalam Murphy & Davidshofer, 1994; Ormrod, 2003; dan Murphy & Davidshofer, 1994) bahwa minat menyebabkan timbulnya afek positif dan kepuasan, sehingga hal tersebut akan mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu, memilih kegiatan berhubungan dengan objek minat, dan kegigihan dalam melakukan kegiatan tersebut, sehingga timbul prestasi dalam hal berhubungan dengan objek minat.

Dengan demikian, jika seseorang memiliki minat yang tinggi terhadap *manga*, maka orang tersebut akan merasakan afek positif saat melakukan kegiatan berhubungan dengan *manga*, sehingga akan ada dorongan yang kuat, pemilihan kegiatan berhubungan dengan *manga* dan kegigihan untuk kegiatan tersebut. Hal ini kemudian secara langsung akan mempengaruhi perilaku sehari-hari Subjek yang lebih banyak berhubungan dengan *manga*. Sehingga dengan adanya minat terhadap *manga*, maka seseorang akan menjadi lebih sering berhadapan dengan stimulus tersebut dan selanjutnya menjadi lebih *familiar*. Familiaritas terhadap *manga* sendiri merupakan salah satu bentuk dari prestasi yang ditimbulkan karena adanya afek positif yang menyebabkan adanya dorongan, pemilihan, dan kegigihan terhadap kegiatan berhubungan dengan *manga*.

Remaja sendiri merupakan Subjek yang memiliki kesempatan untuk menjadi *familiar* terhadap ekspresi wajah

akan emosi pada *manga*. Hal ini sebagaimana disebutkan oleh Steinberg (2002) bahwa kegiatan pada saat senggang lebih menyita waktu remaja daripada kegiatan sekolah atau pekerjaan, dimana kegiatan tersebut salah satu yang paling sering dilakukan adalah berhubungan dengan media massa. Dan *manga* sendiri merupakan salah satu hal bentuk media massa yang dipublikasikan dalam bentuk film, *website*, buku cerita, atau sekedar gambar lepas. Sehingga dengan kecenderungan remaja untuk menghabiskan waktunya dengan media massa, maka remaja yang memiliki minat tinggi terhadap *manga* akan cenderung memilih media massa yang memuat hal tersebut sehingga akhirnya menjadi lebih *familiar* dengan stimulus ekspresi wajah akan emosi dalam *manga*.

Pendapat Steinberg (2002) yang juga didukung pernyataan Santrock (1998) bahwa remaja menghabiskan sepertiga waktu terjaganya bersama media massa. Pendapat tersebut memperkuat kemungkinan bahwa remaja cenderung memiliki minat terhadap *manga* yang tinggi. Dalam penelitian, hal ini ditunjukkan dari data minat terhadap *manga* yang memiliki mean empiris 109.20, sedangkan mean hipotetiknya sebesar 105. Ini mengindikasikan bahwa rata-rata skor Subjek pada alat ukur itu lebih tinggi dari rata-rata hipotetiknya dan mayoritas Subjek memiliki minat terhadap *manga* yang tinggi.

Asumsi bahwa dengan minat remaja terhadap *manga* yang tinggi akan

diikuti dengan kemampuan untuk melakukan rekognisi emosi melalui ekspresi wajah juga tampak dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini terlihat bahwa sebagian besar Subjek memiliki kemampuan rekognisi emosi melalui ekspresi wajah yang tinggi, yaitu sebanyak 72 Subjek (90%). Hal ini juga tampak dari data kemampuan rekognisi emosi melalui ekspresi wajah yang mean empiris sebesar 36.79, sedangkan mean hipotetiknya sebesar 27.5. Akan tetapi kesimpulan bahwa remaja memang memiliki minat terhadap *manga* dan kemampuan rekognisi emosi yang tinggi masih terlalu lemah, karena penelitian terhadap Subjek dari golongan usia yang lain belum dilakukan.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa mekanisme rekognisi pola visual (*visual pattern recognition*) terhadap tanda-tanda pada wajah (ekspresi wajah) akan emosi dapat dijelaskan melalui teori prototipe. Teori ini menyatakan bahwa rekognisi pola terjadi saat terjadi kesesuaian antara pola yang dipersepsi dan pola mental ideal atau pola mental abstrak yang ada (Solso, 2001). Sehingga suatu pola tidak mesti persis sama dengan gambaran mental yang ada dalam ingatan untuk dapat dikenali. Pada penelitian ini, kemampuan rekognisi emosi melalui ekspresi wajah diukur dengan menggunakan sampel gambar yang diambil dari *manga* yang belum tentu pernah dibaca oleh Subjek sebelumnya, namun demikian Subjek tetap mampu memberikan penilaian

tentang emosi yang digambarkan melalui ekspresi wajah tersebut.

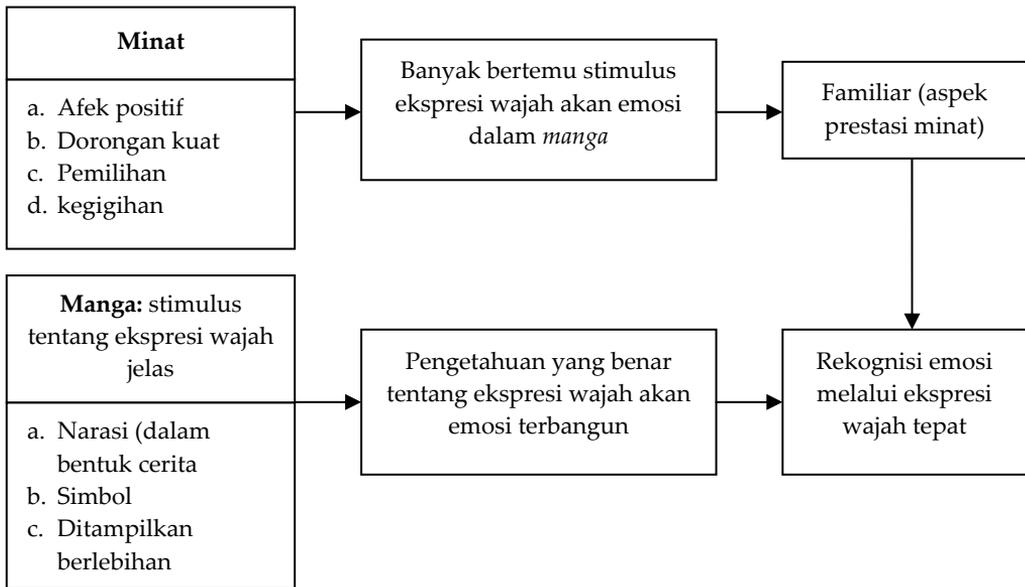
Hubungan antara minat terhadap *manga* dengan kemampuan rekognisi emosi melalui ekspresi wajah telah terbukti secara sangat signifikan melalui penelitian ini ($r=0.358$; $p<0,01$), dan diketahui juga bahwa angka sumbangan efektif faktor minat terhadap kemampuan rekognisi emosi melalui ekspresi wajah sebesar 12.8%. Melalui analisis tambahan juga diketahui bahwa sumbangan efektif faktor lama menyukai komik sebesar 14,82%. Angka ini menunjukkan bahwa terdapat banyak faktor lain yang menentukan kemampuan rekognisi emosi melalui ekspresi wajah, yaitu sebesar 72,38%. Faktor lain tersebut mungkin adalah umur dan jenis kelamin (Adolphs, 2002), keadaan fisik seperti adanya *Traumatic Brain Injury* (TBI) (Croker & McDonald, 2005), keadaan psikis individu seperti gangguan skizofrenia (Suslow dkk., 2005 & Minoshita dkk., 2005), gangguan bahasa (Spackman dkk., 2005), dan keadaan emosional individu (Hall, 2006).

Manga sendiri juga memiliki beberapa karakteristik yang dapat membantu terbangunnya suatu pengetahuan yang tepat dan jelas mengenai ekspresi wajah akan emosi. Karakteristik tersebut misalnya tampak jelas pada *manga* dalam bentuk cerita yang diterbitkan dalam bentuk buku. Dalam bentuk cerita, *manga* biasa ditampilkan dengan narasi dalam bentuk gelembung dialog dan simbol-simbol tertentu untuk

menguatkan suasana cerita. Selain itu, ekspresi wajah akan emosi juga ditampilkan dengan cara yang berlebihan sehingga dapat lebih mudah dikenali daripada ekspresi wajah pada dunia nyata yang umumnya ditampilkan dengan intensitas yang lebih rendah. Ekspresi wajah akan emosi dalam *manga* juga akan memfasilitasi terjadinya proses terbentuknya pengetahuan dalam *long-term memory* karena hal ini dapat diamati dalam waktu yang relatif lama daripada ekspresi wajah akan emosi secara umum yang terjadi dalam waktu yang sangat singkat. Hubungan antara minat terhadap *manga* dengan rekognisi emosi melalui ekspresi wajah secara ringkas dapat dilihat pada gambar 3.

Analisis tambahan yang dilakukan menunjukkan bahwa lama seseorang menyukai komik memiliki korelasi positif yang sangat signifikan dengan kemampuan rekognisi emosi melalui ekspresi wajah ($r= 0.385$; $p<0.01$), dengan angka sumbangan sebesar 14.82%. Penemuan ini semakin menegaskan pendapat Matlin (1994) bahwa objek yang *familiar* akan lebih mudah dikenali.

Jika seseorang telah menyukai komik dalam jangka waktu yang relatif lama, maka diasumsikan bahwa orang tersebut telah lebih banyak berhadapan dengan stimulus berupa ekspresi wajah yang ada dalam komik daripada orang yang menyukai komik dalam waktu yang lebih singkat, sehingga menjadi lebih *familiar*. Dan karena lebih *familiar*



Gambar 3. Hubungan antara Minat terhadap Komik Jepang (*Manga*) dan Kemampuan Rekognisi Emosi melalui Ekspresi Wajah

tersebut menyebabkan orang yang menyukai komik dalam waktu yang lebih lama juga memiliki kemampuan rekognisi emosi melalui ekspresi wajah yang lebih tinggi.

Meskipun demikian, asumsi bahwa seseorang yang lebih lama menyukai komik lebih banyak berhadapan dengan stimulus ekspresi wajah akan emosi juga belum tentu benar. Hal ini mengingat bahwa lamanya menyukai komik bukan satu-satunya hal yang menentukan banyaknya seseorang berhadapan dengan stimulus tersebut. Terdapat faktor lain; seperti durasi membaca atau melakukan kegiatan berhubungan dengan komik atau banyaknya komik yang dibaca tiap harinya.

Diskusi

Remaja sendiri sebagai Subjek dari penelitian ini mayoritas (52 orang) mengaku menyukai komik. Melalui penelitian ini, dapat diketahui bahwa pada masa remaja pun minat seseorang terhadap *manga* cukup tinggi. Dimana hal ini mengindikasikan bahwa perilaku membaca *manga* yang juga cukup tinggi, mengingat aspek minat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi juga perilaku *overt* berupa pemilihan dan kegigihan untuk melakukan kegiatan berhubungan dengan *manga* dan dalam skala hal ini banyak diekspresikan dalam hal membaca *manga*.

Bila ditinjau dari pendapat Santrock (1998) bahwa menginjak masa remaja atau pada usia 10 sampai 18 tahun

perilaku membaca komik akan menurun secara bertahap, maka hal ini dapat menunjukkan bahwa pada masa anak-anak perilaku membaca komik Subjek sangatlah tinggi. Akan tetapi, dapat juga hal ini justru menunjukkan bahwa pendapat Santrock tersebut tidak berlaku pada kebudayaan yang berbeda, mengingat pendapat tersebut didasarkan pada kondisi kebudayaan Amerika. Sedangkan di Indonesia atau Jepang sebagian besar komik dalam bentuk cerita yang diterbitkan justru memiliki pangsa pasar remaja, yang mengindikasikan bahwa remaja memiliki minat terhadap komik cukup tinggi yang mendorong perilaku membaca komik.

Melalui *questionnaire* yang ditujukan untuk mengetahui perilaku membaca komik Subjek, diketahui bahwa Subjek telah menyukai komik dalam jangka waktu yang relatif lama (37 Subjek telah menyukai komik sama dengan atau lebih dari 4 tahun). Bila ditinjau dari pengkategorian minat yang disebutkan Ormrod (2003), maka hal ini menunjukkan bahwa minat Subjek penelitian ini terhadap *manga* bukanlah sesuatu yang bersifat situasional. Minat situasional adalah minat yang timbul karena sesuatu yang ada pada lingkungan pada saat itu; misalnya karena suatu hal masih baru, berbeda, atau tidak terduga. Sedangkan minat personal timbul karena preferensi pribadi dan pada umumnya lebih stabil dari waktu ke waktu daripada minat situasional.

Penelitian ini telah direncanakan dan berusaha dilaksanakan sebaik-baiknya, namun tetap saja terdapat beberapa kelemahan dalam penelitian ini. Kelemahan ini terdapat dalam alat ukur kemampuan rekognisi emosi melalui ekspresi wajah. Gambar *manga* yang digunakan dalam penelitian ini mayoritas berasal dari jenis komik dengan tema remaja/percintaan, padahal masih terdapat banyak tema lain yang memiliki ciri gambar yang berbeda. Selain itu, gambar *manga* untuk penelitian ini mengandalkan reliabilitas *interrater*, belum disertai dengan verifikasi narasi; yaitu setelah gambar dinilai oleh *rater*, kemudian dilakukan verifikasi apakah hasil *rating* sesuai dengan narasi dalam cerita dimana gambar tersebut diambil.

Kondisi dimana Subjek mengerjakan angket penelitian juga kurang diperhitungkan. Subjek mengerjakan angket dalam lokasi yang berbeda-beda; di dalam maupun di luar kelas, sehingga kenyamanan dalam mengerjakan skala dan tes tidak sama. Hal ini tentunya sedikit banyak dapat mempengaruhi Subjek dalam mengerjakan alat ukur untuk penelitian ini. Kelemahan juga terdapat pada jumlah sampel untuk analisis tambahan yang hanya berjumlah 44 orang, sehingga hasil yang didapatkan mungkin belum dapat dipercaya sepenuhnya.

Berdasarkan pembahasan akan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diajukan beberapa saran. Pada orang-tua atau pendidik, penelitian ini menunjukkan bahwa *manga* sebagai salah satu bentuk komik tidaklah selalu memiliki dampak buruk bagi pembacanya. Karena itu, bagi para pendidik dan orang tua disarankan untuk dapat memanfaatkan komik sebagai sarana untuk melatih kepekaan anak atau remaja terhadap ekspresi wajah akan emosi. Sedangkan bagi peneliti yang akan melaksanakan penelitian serupa, disarankan untuk meningkatkan reliabilitas alat ukur berupa Tes Kemampuan Rekognisi Emosi melalui Ekspresi Wajah dengan verifikasi narasi. Artinya; setelah gambar-gambar di nilai oleh rater dan diperoleh reliabilitas *interrater* yang memadai, kemudian gambar tersebut dibandingkan dengan narasi yang menyertai gambar tersebut pada komik dimana gambar tersebut diambil untuk melihat kesesuaian di antara keduanya.

Penelitian ini dilakukan dengan alat ukur berupa gambar ekspresi wajah akan emosi dalam *manga*, sehingga tidak diketahui bahwa hal ini juga berlaku pada ekspresi wajah akan emosi pada manusia sesungguhnya. Karena itu untuk mengembangkan penelitian ini, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian yang sama dengan menggunakan alat ukur berupa foto ekspresi wajah pada manusia sesungguhnya untuk mengetahui apakah hasil penelitian ini berlaku sama pada eks-

presi wajah akan emosi pada manusia sesungguhnya.

Peneliti selanjutnya juga dapat meneliti aspek lain dari manga berhubungan dengan kemampuan rekognisi emosi melalui ekspresi wajah, seperti misalnya durasi membaca komik dan jenis komik. Selain itu, disarankan juga untuk melakukan penelitian serupa pada Subjek dari golongan usia lain, misalnya pada anak-anak atau dewasa.

Daftar Pustaka

- Adolphs, R. Recognizing Emotion From Facial Expressions: Psychological and Neurological Mechanisms. *Behavioral and Cognitive Neuroscience Reviews*, 1 (1), 21-62.
- Aiken, L.R. 1996. *Personality Assessment: Methods and Practices*. 2nd Edition. Kirkland: Hogrefe & Huber Publisher.
- Aiken, L.R. 2002. *Attitudes and Related Psychosocial Construct: Theories, Assessment, and Research*. California: Sage Publications, Inc.
- Anastasi, A. & Urbina, S. 1997. *Psychological Testing*. 7th Edition. New Jersey: Prentice Hall.
- Anderson, J.R. 1995. *Cognitive Psychology and It's Implications*. 4th Edition. New York: W.H. Freeman and Company.
- Azwar, S. 2005 (a). *Tes Prestasi: Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Edisi Kedua. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Azwar, S. 2005 (b). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. 2006. *Reliabilitas dan Validitas*. Edisi ketiga. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bartneck, C. 2002. *Integrating the OCC Model of Emotions in Embodied Characters*. <http://scholar.google.com/url?sa=U&q=http://www.vhml.org/workshops/HF2002/papers/bartneck/bartneck.pdf.gz>. Diakses tanggal 1 Januari 2007.
- Brewer, M.B. & Hewstone, M. 2004. *Emotion and Motivation*. Oxford: Blackwell Publishing Ltd.
- Calvo, M. G. & Esteves, F. 2005. Detection of Emotional Faces: Low Perceptual Threshold and Wide Attentional Span. *Visual Cognition*, 12 (1), 13-27.
- Carr, M.B. & Lutjemeier, J.A. 2005. The Relation of Facial Affect Recognition and Empathy to Delinquency in Youth Offenders. *Adolescence*, 40 (159), 601-619.
- Castelli, F. 2005. Understanding Emotions from Standardized Facial Expressions in Autism and Normal Development. *The National Autistic Society*, 9 (4), 428-449.
- Crocker, V. & McDonald, S. 2005. Recognition of Emotion from Facial Expression Following Traumatic Brain Injury. *Brain Injury*, 19 (10), 787-799.
- Berita Indonesia, 1 Januari 2007. Emosi, Jemaah Keroyok Menteri Agama. http://www.beritaindonesia.co.id/data/arsip/2007/01/01/emosi_jamaah_ke_royok_menteri_agama.php. Diakses tanggal 25 Januari 2007.
- Davidson, R.J., Scherer, K.R., & Goldsmith, H.H. (Eds.). 2003. *Handbook of Affective Sciences*. New York: Oxford University Press.
- Elliot, S.N., Kratochwill, T.R., Littlefield, J., & Travers, J. 1996. *Educational Psychology: Effective Teaching, Effective Learning*. 2nd Edition. Singapore: McGraw-Hill.
- Ekman, P. & Friesen, W.V. 1984. *Unmasking the Face: A Guide to Recognizing Emotions from Facial Clues*. California: Consulting Psychologists Press, Inc.
- Ekman, P. 1997. Should We Call it Expression or Communication? *Innovations in Social Science Research*, 10 (4), 333-344.
- Ekman, P. 1999. Basic Emotion. Dalam Dalglish, T. & Power, M. (Eds.), *Handbook of Emotion*. Sussex: John Wiley & Sons, Ltd.
- Ekman, P. 2003 (a). *Emotions Revealed*. New York: Times Books.
- Ekman, P. 2003 (b). Darwin, Deception, and Facial Expression. *New York Academy of Sciences*, 1000, 205-221.
- Gladwell.com., 5 Agustus 2002. *The Naked Face*. http://www.gladwell.com/2002/2002_08_05_a_face.htm. Diakses tanggal 24 September 2006.
- Glanville, D.N. & Nowicki, S. 2002. Facial Expression Recognition and Social Competence Among African

- American Elementary School Children: An Examination of Ethnic Differences. *Journal of Black Psychology*, 28 (4), 318-329.
- Hall, C.W. 2006. Self-Reported Aggression and the Perception of Anger in Facial Expression Photos. *The Journal of Psychology*, 140 (3), 255-267.
- Hadi, S. 2002. *Metodologi Research: Untuk Penulisan Paper, Skripsi, Thesis dan Disertasi*. Jilid 3. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Hadi, S. 2004. *Statistik*. Jilid 2. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Hartono. 2004. *Statistik untuk Penelitian*. Yogyakarta: Lembaga Studi Filsafat, Masyarakat, Kependidikan, dan Perempuan (LSFK₂P) dan Pustaka Pelajar.
- Infoaceh, Juni 2005. *Series Program Media "Radio Opera and Comic"*. (Proposal) Yayasan Inovasi Media Aceh. <http://www.humanitarianinfo.org/sumatra/reference/proposal/docs/InfoAceh-RadioOperaComic-June05.pdf>. Diakses tanggal 13 Desember 2006.
- Ito, K. 2005. A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society. *Journal of Popular Culture*, 38 (3), 456-475.
- Kiffel, C., Campanella, S. & Bruyer, R. 2005. Categorical Perception of Faces and Facial Expression: The Age Factor. *Experimental Aging Research*, 31, 119-147.
- Koda, T. & Ishida, T. 2005. *Cross-cultural Study of Avatar Expression Interpretation*. <http://www.ai.soc.i.kyoto-u.ac.jp/publications/06/koda-saint2006.pdf>. Diakses tanggal 22 September 2006.
- Kompas, 30 Oktober 2005. Dalam Bayangan Manga. <http://www.kompas.com/kompas-cetak/0510/30/seni/2164023.htm>. Diakses tanggal 5 Oktober 2006.
- Kompas, 29 Maret 2006. Komik Jepang Merambah Ponsel. <http://www.kompas.com/selular/news/0603/29/110907.htm>. Diakses tanggal 13 Desember 2006.
- Kompas, 18 Juli 2005. Memperkenalkan Budaya Baca Lewat Komik. <http://www.kompas.com/gayahidup/news/0507/18/161141.htm>. Diakses tanggal 13 Desember 2006.
- LaFreniere, P.J. 2000. *Emotional Development: A Biosocial Perspective*. Belmont: Wadsworth.
- Lundqvist, D. & Ohman, A. 2005. Emotion Regulates Attention: The Relation between Facial Configurations, Facial Emotion, And Visual Attention. *Visual Cognition*, 12 (1), 51-84.
- Mahendradata, S.E. 1999. Jenis Cerita Komik yang Digemari Anak-Anak Usia 13-14 Tahun. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Matlin, M.W. 1998. *Cognition*. 4th Edition. Fort Worth: Harcourt Brace & Company.
- McAllister, M.P., Sewell, Jr., E.H., & Gordon, I. 2001. *Comics and Ideology*. New York: Peter Lang.

- Minoshita, S., Morita, N., Yamashita, T., Yoshikawa, M., Kikuchi, T., & Satoh, S. 2005. Recognition of Affect in Facial Expression Using the Noh Mask Test: Comparison of Individuals with Schizophrenia and Normal Controls. *Psychiatry and Clinical Neuroscience*, 59, 4-10.
- Murphy, K.R. & Davidshover, C.O. 1994. *Psychological Testing: Principles and Applications*. 3th Edition. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Netemeyer, R.G., Bearden, W.O., & Sharma, S. 2003. *Scaling Procedures: Issues and Applications*. California: Sage Publications, Inc.
- Ormrod, J.E. 2003. *Educational Psychology: Developing Learners*. 4th Edition. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Owens, R.E. 1996. *Language Development: An Introduction*. 4th Edition. Boston: Allyn & Bacon.
- Parkin, A.J. 2000. *Essential Cognitive Psychology*. Cornwall: Psychology Press Ltd.
- Pelham, B.W. & Blanton, H. 2003. *Conducting Research in Psychology: Measuring the Weight of Smoke*. 2nd Edition. Toronto: Wadsworth/Thomson Learning.
- Pell, M. D. 2005. Nonverbal Emotion Priming: Evidence From The 'Facial Affect Decision Task'. *Journal of Nonverbal Behavior*, 29 (1), 45-73.
- Pikiran Rakyat, 30 Juli 2005. Komik: Membaca Komik, Menulis Cerpen. http://www.pikiran-rakyat.com/cetak/2005/0705/30/khaza_nah/lainnya05.htm. Diakses tanggal 13 Desember 2006.
- Pikiran Rakyat, 22 Desember 2005. Komik Juga Perlu Riset. <http://www.pikiran-rakyat.com/cetak/kampus/2005/221205/lain01.htm>. Diakses tanggal 13 Desember 2006.
- Planalp, S. 1999. *Communicating Emotion: Social, Moral, and Cultural Processes*. Paris: Cambridge University Press.
- Plutchik, R. 2003. *Emotions and Life: Perspectives from Psychology, Biology, and Evolution*. Washington: American Psychological Association.
- Republika, 21 Juli 2004. Tantangan bagi Para Komikus untuk Hasilkan Komik Lokal. http://www.republika.co.id/suplemen/cetak_detail.asp?mid=3&id=167171&kat_id=105&kat_id1=149. Diakses tanggal 13 Desember 2006.
- Russell, J.A. & Fernandez-Dols, J.M. 1997. What Does a Facial Expression Mean? Dalam Russell, J.A. & Fernandez-Dols, J.M. (Eds.), *The Psychology of Facial Expression*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Santos, I.M. & Young, A.W. 2005. Exploring the Perception of Social Characteristics in Faces Using the Isolation Effect. *Visual Cognition*, 12 (1), 213-247.
- Santrock, J.W. 1998. *Adolescence*. 7th Edition. USA: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Santrock, J.W. 2002. *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup* (Terjemahan). Edisi Kelima. Jilid 2. Jakarta: Penerbit Erlangga.

- Shaw, P., Bramham, J., Lawrence, E. J., Morris, R., Baron-Cohen, S., & David, A. S. 2005. Differential Effects of Lesions of the Amygdala and Prefrontal Cortex on Recognizing Facial Expressions of Complex Emotions. *Journal of Cognitive Neuroscience*, 17 (9), 1410-1419.
- Sinar Harapan, 25 Juni 2005. Terdakwa Itu Adalah Komik. <http://www.sinarharapan.co.id/hiburan/budaya/2005/0625/bud2.html>. Diakses tanggal 13 Desember 2006.
- Solso, R.L. 2001. *Cognitive Psychology*. 6th Edition. Delhi: Allyn & Bacon.
- Spackman, M. P., Fujiki, M., Brinton, B., Nelson, D. & Allen, J. 2005. The Ability of Children With Language Impairment to Recognize Emotion Conveyed by Facial Expression and Music. *Communication Disorders Quarterly*, 28 (3), 131-143.
- Steinberg, L. 2002. *Adolescence*. 6th Edition. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Strongman, K.T. 2003. *The Psychology of Emotion*. 5th Edition. West Sussex: John Wiley & Sons, Ltd.
- Suslow, T., Droste, T., Roestel, C., & Arolt, V. 2005. Automatic Processing Of Facial Emotion In Schizophrenia With And Without Affective Negative Symptoms. *Cognitive Neuropsychiatry*, 10 (1), 35-56.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- VandenBos, G.R. (Eds.). 2007. *APA Dictionary of Psychology*. Washington: American Psychological Association.
- Waspada, 15 Januari 2007. Emosi, Jamaah Keroyok Menteri Agama. http://www.beritaindonesia.co.id/data/arsip/2007/01/01/emosi_jamaah_ke_royok_menteri_agama.php. Diakses tanggal 25 Januari 2007.
- Wierzbicka, A. 1999. *Emotions Across Languages and Cultures: Diversity and Universals*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wikipedia Indonesia, Ensiklopedia Bebas Berbahasa Indonesia. 2006. *Komik*. <http://id.wikipedia.org/wiki/Komik>. Diakses tanggal 13 Desember 2006.
- Wikipedia Indonesia, Ensiklopedia Bebas Berbahasa Indonesia. 2006. *Manga*. <http://id.wikipedia.org/wiki/Manga>. Diakses tanggal 13 Desember 2006.
- Wikipedia, The Free Encyclopedia. 2007. *Body Language*. http://en.wikipedia.org/wiki/Body_language. Diakses tanggal 25 Januari 2007.
- Wikipedia, The Free Encyclopedia. 2006. *Comics*. <http://en.wikipedia.org/wiki/Comic>. Diakses tanggal 24 September 2006.
- Wikipedia, The Free Encyclopedia. 2007. *Emotion*. <http://en.wikipedia.org/wiki/Emotion>. Diakses tanggal 25 Januari 2007.
- Wikipedia, The Free Encyclopedia. 2007. *Facial Expression*. [http://en.wikipedia.org/wiki/Facial e](http://en.wikipedia.org/wiki/Facial_expression)

- xpression. Diakses tanggal 25 Januari 2007.
- Wikipedia, The Free Encyclopedia. 2006. *Manga*. <http://en.wikipedia.org/wiki/Manga>. Diakses tanggal 29 November 2006.
- Wikipedia, The Free Encyclopedia. 2007. *Nonverbal Communication*. http://en.wikipedia.org/wiki/Nonverbal_communication. Diakses tanggal 25 Januari 2007.
- Williams, M.A., Moss, S.A., Bradshaw, J.L. & Mattingley, J.B. 2005. Look at Me, I'm Smiling: Visual Search for Threatening and Nonthreatening Facial Expressions. *Visual Cognition*, 12 (1), 29-50.
- Wolf, K., Mass, R., Kiefer, F., Wiedermann, K., & Naber, D. 2006. Characterization of the Facial Expression of Emotion in Schizophrenia Patients: Preliminary Findings With a New Electromyography Methods. *Canadian Journal of Psychiatry*, 51 (6) 335-341.
- Gambar Untuk Tes Kemampuan Rekognisi Emosi Melalui Ekspresi Wajah' Diambil Dari
- Ando, N. 2006. *Wild Damon*. Jilid 1-3. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Aqua, M. 2006. *Knighting Knight*. Jilid 1-2. Jakarta: PT. Gramedia.
- Aqua, M. 2005. *Milk Crown*. Jilid 1-2. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Aqua, M. 2005. *Milk Crown H*. Jilid 2-5. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Aqua, M. 2006. *Milk Crown Lovers*. Jilid 3-4. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Morio, M. 2005. *The Extra Kobayashi*. Jilid 1-3, 5-10. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Kagesaki, Y. *Karin*. Jilid 1-3. Shorai.